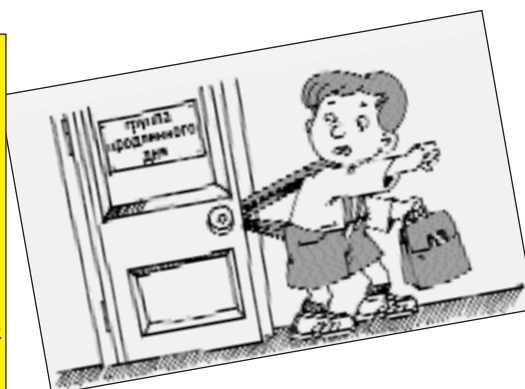


**Использование игровых элементов
при обучении математике
в группе продленного дня
(1-й класс)**

В.И. Петрова



Приступая к работе с первоклассниками, воспитатель группы продленного дня должен четко представлять себе отличительные черты детей этого возраста.

Как показывают исследования психологов, первоклассники отличаются высокой познавательной активностью. У них преобладает наглядно-действенное мышление. Находясь в поиске ответов на свои бесчисленные «почему» и «как», ребенок с большой готовностью выполняет практические действия с предметами, которые его заинтересовали.

Как известно, стойкий познавательный интерес формируется при сочетании эмоционального и рационального в обучении. Еще К. Д. Ушинский подчеркивал, как важно серьезное занятие сделать для детей занимательным.

Одним из ведущих методов обучения первоклассников является дидактическая игра. Она способна оказать большое влияние на познавательную деятельность учащихся. В результате ее систематического использования в учебном процессе у детей развиваются основные процессы мышления: сравнение, анализ, умозаключение и т.д. Дидактические игры и занимательные упражнения способствуют формированию такого важного качества ума, как его подвижность и гибкость.

В умело построенной игре первоклассники систематизируют и закрепляют свои знания, усваивают общие понятия. Многие игры помогают детям повторить полученные знания в системе, в новых условиях, что способствует более глубокому усвоению прой-

денного. Дидактическая игра способствует развитию внимания, формирует настойчивость и волю учащихся.

Игре свойствен динамизм, поэтому в ней недопустимы пространные объяснения и обилие замечаний дисциплинарного порядка.

Воспитателю группы продленного дня важно хорошо владеть методикой проведения игровых упражнений, которая состоит в соблюдении определенного темпа деятельности, в предоставлении детям большей самостоятельности. Цель игры должна быть четко поставлена.

С помощью дидактических игр **решаются разные учебные задачи.** Есть игры, формирующие у учащихся навыки контроля и самоконтроля (например, математическое домино). Игры, построенные на материале различной степени трудности, дают возможность осуществлять дифференцированный подход к обучению детей с разным уровнем знаний.

Кроме дидактических игр, воспитатели групп продленного дня в своей практике используют различный **занимательный материал**: задачи в стихах, задачи-шутки, загадки, ребусы, сюжетно-ролевые игры.

Занимательный материал в обучении математике не только увлекает или заставляет задуматься, но и развивает самостоятельность, инициативу и волю ребенка, приучает считаться с интересами товарищей.

Увлеченные игрой дети легче усваивают программный материал, приобретают более устойчивые знания, умения и навыки.

IV. Загадки.

1. Танцует крошка, а всего одна ножка. (*Юла*)

У кого одна нога, да и та без башмака? (*У гриба*)

У кого днем один глаз, а ночью много? (*У неба*)

2. Вот гора, а у горы –
Две глубокие норы.
В этих норах воздух бродит:
То заходит, то выходит. (*Нос*)

Кто дважды рождается, а один раз умирает? (*Рыбы, птицы*)

Два близнеца – два братца верхом на нос садятся. (*Очки*)

3. Один льет, другой пьет, третий зеленеет да растет. (*Дождь, земля, растение*)

Три брата: один впереди, два позади бегут и догнать одного не могут. (*Трехколесный велосипед*)

4. Живет между камнями голова с четырьмя ногами. (*Черепаха*)

Кто в году четыре раза переодевается? (*Земля*)

5. Чтоб не мерзнуть, пять ребят в печке вязаной сидят. (*Пальцы в варежке*)

Пять ступенек – лесенка, на ступеньках – песенка. (*Ноты*)

6. Шесть ног, две головы, один хвост. Кто это? (*Всадник на коне*)

На дворе переполох:
С неба сыплется горох.
Съела шесть горошин Нина.
У нее теперь ангина. (*Град*)

7. Приказало солнце: «Стой,
Семицветный мост крутой!»
(*Радуга*)

Ты со мною не знаком?
Я живу на дне морском.
Голова и восемь ног –
Вот и весь я ... (*осьминог*).

8. У двух матерей по пяти сыновей,
и всем одно имя. (*Руки и пальцы*)

9. Был ребенок – не знал пеленок,
стал стариком – сто пеленок на нем.
(*Капуста*)

10. Восемь ног, как восемь рук, вышивают шелком круг. (*Паук*)

V. Дидактические игры.

1. «В гостях у Красной Шапочки».

Учитель просит детей помочь Красной Шапочке накрыть стол, так как к ней придут в гости зайчик, мишка и лисичка. Дети отвечают на вопросы: сколько всего придет гостей? Сколько надо поставить стульчиков? Сколько надо поставить чашек?

Один ученик выполняет задания у доски, используя кукольную мебель, посуду и игрушки: мишку, зайчика, лисичку, куклу – Красную Шапочку; остальные, используя счетный материал, выполняют задания на своих рабочих местах.

В результате игры дети узнают, что стульчиков и чашек надо поставить столько же, сколько будет гостей.

2. «Геометрическая мозаика».

Учитель предлагает детям составить комбинацию из геометрических фигур, следуя его указаниям:

– Положите зеленый кружок, справа от него – желтый треугольник, слева от зеленого кружка – желтый квадрат, а выше – красный треугольник, ниже – красный квадрат. За желтым треугольником положите зеленый квадрат, а рядом – красный круг.

3. «Составим поезд».

Эта игра наглядно показывает, что каждое следующее число образуется путем прибавления единицы к предыдущему числу, а каждое предыдущее получается путем вычитания единицы из последующего. Составляя поезд, мы можем считать вагоны слева направо и справа налево. Учащиеся делают вывод, что считать можно в любом направлении, но при этом важно не пропустить ни одного вагона и не сосчитать его дважды.

4. «Арифметический лабиринт».

Игра заключается в том, чтобы пройти через двое ворот и набрать в сумме определенное число.

5. «Молчанка».

Учитель сообщает, что Карлсон принес в класс шары с написанными на

них цифрами. Он будет по одному доставать из связки шары, а ученики должны вспомнить состав соответствующего числа. Карлсон приглашает себе в помощники по одному ученику с каждого ряда. Карлсон показывает шар с цифрой, например 8, а дети молча – состав этого числа. Помощники помогают Карлсону проверять ответы товарищей.

VI. Игры-эстафеты.

1. «Полет в космос».

Винтик и Шпунтик изобрели космическую ракету и приглашают первоклассников совершить с ними увлекательное путешествие. Да вот беда! Ракета не может вместить всех желающих. Класс делится на две команды, и от каждой выбираются по 5 членов космического экипажа и по одному капитану. Дается сигнал, и капитаны начинают соревнование. На доске записаны в два столбика примеры. Решив первый пример, капитан передает мел следующему игроку команды. Выигрывает та команда, которая быстрее и без ошибок решит все примеры. Она и отправляется в полет.

2. «Поезд».

Класс делится на три команды. Выбирается начальник станции, готовящий составы к отправлению. Он раздает детям карточки-вагончики, на которых написаны примеры. По сигналу начальника станции команды начинают составлять поезд. Первыми из депо выходят «паровозы», затем – «вагончики». Ответ примера – номер последнего вагона. Как только первый поезд будет составлен, начальник станции отправляет его в путь под музыкальное сопровождение песни «Голубой вагон». Второй и третий поезда отправляются по мере их составления.

VII. Занимательные задачи.

1. Магические квадраты.

В девяти клетках квадрата расставьте числа 2, 2, 2, 4, 4, 4, 6, 6 так, чтобы сумма чисел в каждой строке (по горизонтали), в каждом столбце (по вертикали) и с угла на угол (по диагоналям) была равна 12.

ПРОДЛЕНКА

2	6	4
6	4	2
4	2	6

В девяти клетках квадрата, в центре которого стоит число 4, расставьте числа 0, 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8 так, чтобы сумма чисел в каждой строке, в каждом столбце и с угла на угол была равна 12.

3	8	1
2	4	6
7	0	5

Подставьте вместо числа 4 число 0 и расставьте числа от 1 до 8 так, чтобы в каждой строке и в каждом столбце квадрата сумма чисел была одинакова – 36.

6	5	4
7	0	3
8	1	2

2. Отгадывание задуманного числа.

Существует немало способов отгадать задуманное число. Некоторые из них передаются из поколения в поколение, как загадки.

Отгадывание задуманного числа, как правило, основывается на доказательстве тождества, нахождении задуманного числа путем составления уравнений, особенно если число имеет свои особенности, и т.д.

Рассмотрим один из способов отгадывания задуманного числа.

Диалог двух учеников:

А.: Запиши одно однозначное число.

В.: Записал (5).

А.: Прибавь к нему число 4.

В.: Прибавил (9).

А.: Вычти из полученного результата число 2.

В.: Вычел (7).

А.: Прибавь число 8. Скажи, сколько получилось.

В.: 15.

А.: Ты задумал число 5. (Чтобы отгадать задуманное число, надо из полученного вычесть 10.)

VIII. Сюжетно-ролевые игры.

1. «Театр».

Учитель просит детей представить, что они пришли в театр. Перед ними зрительный зал (наборное полотно, каждый карманчик на котором – это стул). Нужно посчитать, сколько стульев в первом ряду. (10) Сколько стульев во втором ряду? В третьем? (10) В каждом ряду по 10 мест. Требуется назвать номер каждого стула в первом ряду. Ученики хором называют: первый, второй... десятый. Кассир выдает каждому билет, на котором написаны ряд и место.

– Рассмотрите числа на своих билетах. В каком ряду и на каком месте должен сидеть каждый из вас?

Несколько учеников называют свой ряд и место.

Контролер проверяет, правильно ли зрители занимают места. Первым он предоставляет занять места девочкам.

2. «Почтальон».

Учитель читает:

– Кто стучится в дверь ко мне
С толстой сумкой на ремне?

Дети хором отвечают:

– Это он, это он –

Ленинградский почтальон.

Выбираем почтальона и вручаем ему почту: телеграммы, письма, открытки. В каждой корреспонденции, кроме нескольких добрых слов адресату, есть задание – вычислить значение выражения, решить задачу. На партах разложены карточки с цифрами – номера домов. Почтальон берет одно письмо (или открытку), выполняет задание и доставляет почту в соответствующий дом (ответ решенного примера или задачи указывает номер дома, в который нужно доставить письмо). Полу-

читель письма быстро проверяет правильность ответа. Если ответ неверный, ученики меняются ролями.

3. «Помоги птичке спрятаться».

Учитель читает стихотворение, а ученики хором произносят последнее слово:

Пой-ка, подпевай-ка!

10 птичек – стайка.

Это птичка – соловей,

Эта птичка – воробей,

Эта птичка – совушка –

Сонная головушка,

Эта птичка – свиристель,

Эта птичка – коростель,

Эта птичка – скворушка –

Серенькое перышко,

Это – яблик,

Это – стриж,

Это – развеселый чиж,

Ну а это – злой орлан.

Птички, птички по домам!

Учитель по одной достает из конверта карточки, на лицевой стороне которых нарисованы перечисленные птички, а на оборотной стороне записаны задания, и прикрепляет карточки к магнитной доске. Выходят несколько учеников (5–10, по усмотрению учителя), выполняют вычисления и прячут птичек в их домики.

4. «Спрячемся от лисы».

Учитель читает:

Лиса близко притаилась,

Лиса кустиком прикрылась,

Лиса носом повела –

Разбегайтесь кто куда!

Ребята стараются быстрее выполнить задания и спрятать птиц и животных от лисы (задания записаны на карточках с рисунками: утка с утятами, курица с цыплятами, зайчик, козленок и т.п.).

Валентина Ивановна Петрова – воспитатель группы продленного дня муниципальной средней общеобразовательной школы № 41 г. Белгорода.